



**ВЫБИРАЕМ ИГРУШКУ...**

**СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ ДОШКОЛЬНИКОВ**



# ИГРА – ВЕДУЩИЙ ВИД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКА

**В игре формируются  
новые качества  
личности и психики  
дошкольника:**

- коммуникативные способности
- воображение
- произвольность поведения
- способность к символическим замещениям
- способность к преобразованиям
- наглядно-образное мышление
- самооценка

**В игре  
удовлетворяются  
основные  
потребности самого  
ребенка:**

- в общении
- в познании
- в движении
- в самовыражении и самостоятельности
- в радости, удовольствии
- в подражании взрослому

**Потенциал игры**

- средство общения с ребенком
- средство обучения, воспитания, развития ребенка
- средство изучения ребенка
- средство коррекции поведения и психического развития ребенка
- средство здоровьесбережения ребенка



## ИГРУШКИ - ЗАЩИТНИКИ, УСПОКОИТЕЛИ

- ▣ Большие плюшевые медведи, добрые львы, мягкие тигры, большие собаки и даже (иногда) мягкие плюшевые крокодилы



- ▣ Игрушки, которые можно обнять, к которым можно прижаться, которые позой и мордой излучают спокойствие и силу, они - большие, взрослые, сильные, дают опору и







## ИГРУШКИ - УТЕШИТЕЛИ

- Это могут быть игрушки-защитники, а также мягкие небольшие игрушки с внимательным, дружелюбным и заботливым выражением. Плюшевые коровы, зайцы, небольшие собачки, внимательные бобры и белки...



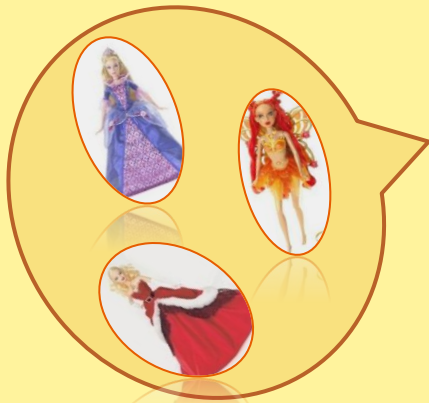
- Ребенок чувствует, что они понимают его, принимают его и сочувствуют ему, они не взрослые, небольшие, они - такие же, как он.



# ИГРУШКИ ДЛЯ ИДЕНТИФИКАЦИИ В РОЛЕВОЙ ИГРЕ



- В эти игрушки играют. В них ребенок узнает себя, примеряет себя к ним, но они не сопровождают ребенка в трудных ситуациях его жизни, они не вступают в диалог.
- Для девочек - это принцессы, с красотой которых можно идентифицироваться; для мальчиков - сильные герои.
- Это игрушки, представляющие героев любимых книг, мультфильмов, а также их костюмы, которые можно надеть, чтобы стать этими героями.
- Это игрушки, качества которых, ребенок оживляет и ощущает в себе, проигрывает, проживает их, примеривая себе - как это мне, мое - не мое.
- Сюда же относится огромное многообразие игрушек, на которых что-то можно легко проецировать - как достоинства, так и недостатки.



# ИГРУШКИ ДЛЯ ПРОЯВЛЕНИЯ ЗАБОТЫ



Эта группа пересекается с группой игрушек для идентификации, но сюда особенно относятся малыши и пупсики. В игре с этими игрушками можно идентифицироваться с компетентным, сильным, заботящимся взрослым.

Психологическая и гармонизирующая функция этой игрушки состоит в том, чтобы дать пережить заботу и упражняться в эмпатическом понимании.





# ИГРУШКИ, ОБЛАДАЮЩИЕ СВОЙСТВАМИ ОБЪЕКТА-ПОСРЕДНИКА.

*Игрушки для создания социально-культурных ситуаций и овладения социальными ролями, воссоздания того или иного социально-психологического микроклимата, инструмент для социализации, для отработки и упражнения в различных навыках.*



- Мелкие куклы, представляющие семью; солдатики, ролевые персонажи (милиционер, шофер, доктор, повар и др.), а также предметы, помогающие войти в социальную роль самому ребенку - посуда, транспорт, аптечка, игрушечная мебель и др.



- Различного рода конструкторы.
- Их цель: развитие внимания, пространственного мышления, моторики рук.



- С их помощью дети также имитируют сюжеты из социальной жизни (например, с помощью конструктора «Лего»).



## АГРЕССИВНЫЕ ИГРУШКИ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ СОЦИАЛЬНЫХ НОРМ ОБРАЩЕНИЯ С АГРЕССИЕЙ.



- Игрушки-страшилки (их функция - справляться со своим страхом).
- Игрушечное оружие и доспехи.
- Негативные персонажи (как модель силы).



## АГРЕССИВНЫЕ ИГРУШКИ ДЛЯ СИМВОЛИЗАЦИИ НЕГАТИВНЫХ ЧУВСТВ.

- В игре с этой игрушкой можно выразить агрессию, как с помощью игрушки на кого-то, так и на саму игрушку без страха наказания, ведь она же плохая, злая и опасная, и все-таки не ответит тем же.
- Это зубастый волк, крокодил, Баба-Яга...





## ИГРУШКИ – ОДНОДНЕВКИ



- Придуманы взрослыми, чтобы недорого занять ребенка на время, переключив на новое впечатление.
- Это механизированные игрушки, которые легко ломаются, или стереотипные мягкие игрушки, подобные тем, которые мы видим в детских игровых автоматах.
- Они не дают развиваться любви к этой вещи и ведут к потребительству в детской комнате, отнимая время и не давая ничего питательного душе или голове.

## ИГРУШКИ ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЯ

- К ним относятся фарфоровые куклы, в которые нельзя играть, потому что они легко бьются; модели машинок, обычные игрушки, превращенные в часть коллекции.
- В них нельзя играть, но ими можно обладать. Часто такими игрушками становятся Барби всех видов (например, сказочные героини-принцессы из диснеевских мультфильмов).



# ВНИМАНИЕ, АНТИИГРУШКА!





# ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА ИГРУШКИ

- Простота и доступность
- Потенциальная возможность стать предметом соответствующего действия (деятельности) ребёнка
- Привлекательность для самого ребёнка (отвечает его интересам и потребностям)
- Открытость для разнообразных форм активности ребенка (для преобразований)
- Возможность самостоятельной деятельности
- «Коммуникативность» игрушки (потенциальная направленность на общую, совместную игру)
- Оптимальное сочетание новизны и узнаваемости, наличие задачи и ориентиров для её решения
- Этический аспект игрушки (вызывает добрые, гуманные чувства)
- Эстетический аспект игрушки (художественные качества)
- «Современность» игрушки (способность воплотить в себе и передать детям «дух своего времени»)
- «Традиционность» игрушки (связь с культурными традициями своего народа)
- Технические качества игрушки (прочность и безопасность)





Вы сами можете прочувствовать восприятие ребенка, его магический мир, если увидите или почувствуете:

- способность игрушки оживать;
- что-то, что делает игрушку настоящей;
- первичное вызываемое чувство;
- чувства, возникающие от контакта с игрушкой (когда представляете, что она оживает);
- внутренние состояния ребенка, с которыми она связана;
- культурные контексты, в которые может увести воображение ребенка эта игрушка;
- отношение к игрушке;
- действия, которые в отношении игрушки хочется совершить.



## ПСИХОЛОГИ СОВЕДУЮТ

- ✓ Взрослые сами могут попрактиковаться в детском восприятии игрушек. Для этого нужно вынести все свои знания «за скобки» и увидеть игрушку как будто в первый раз, отвечая при этом на вопросы: Что это? Как это мне? Так ли это?



## «ГРУППА РИСКА»

- ❑ Игрушечное оружие - это могут быть ружья, стреляющие шариками и игрушечные мечи-копья, которыми можно пораниться. (На первом месте по травматизму - игра «Дартс»).
- ❑ Игрушки с движущимися деталями: от машинок до вертящихся кукол. (Часто в эти детали попадают не только части одежды или волосы, но и детские пальцы).
- ❑ Игрушки с мелкими деталями без ограничения возраста - это могут быть конструкторы или кукольные аксессуары.
- ❑ Игрушки, у которых лезет мех. (Они могут вызвать негативные последствия от аллергии до удушья).
- ❑ Шумные игрушки, которые могут негативно воздействовать на слух.



# МАРКИРОВКА БЕЗОПАСНОЙ ИГРУШКИ ДОЛЖНА БЫТЬ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ И СОДЕРЖАТЬ СЛЕДУЮЩУЮ ИНФОРМАЦИЮ:



- ГОСТ 25779-90
- значок Госстандарта (РСТ), под ним две цифры и две буквы — обозначение, что игрушка протестирована в специальных лабораториях
- страна, организация-изготовитель
- возрастные ограничения с предупредительными надписями
- инструкция по уходу за игрушкой



(ИГРУШКИ. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ И  
МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ.)



- ✓ наименование товара
  - ✓ наименование страны и фирмы изготовителя
  - ✓ сведения об основных потребительских свойствах
  - ✓ цена в рублях
  - ✓ гарантийный срок (на электромеханические игрушки)
  - ✓ правила и условия эффективного и безопасного хранения, транспортирования, ремонта и использования игрушек
  - ✓ дата изготовления
  - ✓ срок службы
  - ✓ адрес (место нахождения), фирменное наименование изготовителя (исполнителя, продавца, уполномоченной организации или уполномоченного индивидуального предпринимателя, импортера) и место нахождения организации, уполномоченной изготовителем (продавцом) на принятие претензий от потребителей и производящих ремонт и техническое обслуживание электромеханических игрушек
  - ✓ основные размеры и количество
  - ✓ состав (комплектность)
  - ✓ товарный знак (товарная марка) изготовителя (при наличии);
  - ✓ штриховой код товара (при наличии)
- В случае небольших размеров упаковки или этикетки, на которых невозможно поместить необходимый текст полностью, допускается изложение информации о товаре или части её на листе-вкладыше, прилагаемом к каждой единице товара.
- В соответствии с п.3.4 СанПиН 2.4.7.007-93 на потребительской таре или вкладыше дополнительно указывается для детей какого возраста предназначена конкретная игрушка или игра.

(Закон РФ «О защите прав потребителей»)



- Главная функция игрушки - активизация самостоятельной детской деятельности.



- Для каждого возраста существуют свои особенные игрушки, которые предполагают определённый способ действия и наиболее тесно связаны с возрастными особенностями и задачами развития данного периода.

СП  
АС  
ИБ  
О  
ЗА  
ВН  
ИМ  
АН  
ИЕ!

